第一图书网, tushu007.com

<<Maya电影级动画角色动作制作>>

图书基本信息

书名：<<Maya电影级动画角色动作制作>>

13位ISBN编号：9787121186585

10位ISBN编号：7121186586

出版时间：2013-1

出版时间：电子工业出版社

作者：武枫 朱润 编著

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

《Maya电影级动画角色动作制作(全彩)》分三篇共10章。
第一篇包含动画基础知识、动画制作方法和软件操作命令及应用。
主要讲解动画的原理知识，比如，如何摆好关键POSE、时间和间距、预备缓冲、弧线运动等。
第二篇为初级爱好者准备了基础动画实例——走、跑、跳的制作。
走、跑、跳是动画的基础，是每个动画师必须掌握的，在本套书中的复杂实例其实就对基础动作的扩展。
我们将基本原理（例如，什么是预备动作、什么是缓冲等这些基础概念）与实例相结合的方式教授大家该如何理解并将它们制作出来。
第三篇精心设计了两个高难度的动作实例，带着读者从零开始制作这些动作，其中包括制作复杂动画的方法、思路和对基础知识的综合运用。
《Maya电影级动画角色动作制作(全彩)》适合初、中级以上动画师参考和进阶使用。

作者简介

武枫，曾担任高级动画师、动画指导、动画总监。
现为自由职业者。
拥有8年动画、绑定制作经验，曾参与国内知名长篇原创项目《生肖山传奇》制作，为多家电视台栏目制作样片，如央视动漫春晚、浙江少儿频道、北京《档案》栏目等。
朱润，曾担任高级动画师、动画指导、高级动画讲师。
参与国内知名长篇原创项目《生肖山传奇》、《吉娃娃和他的朋友们》制作，担任动画师指导、教学等工作。

书籍目录

第一篇原理知识 第1章Maya工作流程基础知识 1.1界面元素简介 1.2动画时间的控制 1.2.1TimeSlider（时间滑块） 1.2.2RangeSlider（范围滑块） 1.2.3PlaybackControl（播放控制器） 1.3关键帧的剪切、复制、粘贴 1.4曲线编辑器（GraphEditor） 1.4.1曲线编辑器与动画的关系 1.4.2常用操作介绍 1.4.3曲线类型工具 1.5角色控制面板 1.6本套书所用RIG功能简介 1.7IK/FK手臂的区别 1.8动画师常用工作视图介绍 1.8.1动画师常用视图介绍 1.8.2自定义窗口快捷键设置 1.9帧数率设置 第2章动画基础构成 2.1怎样摆好POSE 2.2时间的掌握 2.3运动弧线 2.4电脑动画的科学制作方法 第二篇基础动画实例 第3章行走动画——蹑手蹑脚 3.1基本原理及三维中的制作顺序 3.2第一个接触POSE 3.2.1分析 3.2.2重心和胯骨 3.2.3腿和脚 3.2.4躯干 3.2.5手臂和手型 3.3向下动作、踏地动作 3.3.1分析 3.3.2重心和胯骨 3.3.3腿和脚 3.3.4躯干 3.3.5手臂和手型 3.4过渡动作、蹬地动作 3.4.1分析 3.4.2重心和胯骨 3.4.3腿和脚 3.4.4躯干 3.4.5手臂和手型 3.5上升位置 3.5.1分析 3.5.2重心和胯骨 3.5.3腿和脚 3.5.4躯干 3.5.5手臂和手型 3.6第二个接触POSE 3.7身体各块运动规律总结 3.7.1重心部分 3.7.2胯骨部分 3.7.3腰部和胸部 3.7.4双脚部分 3.7.5手臂部分 3.8预览输出 第4章跑步动画 4.1跑步关键动作 4.2跑步的时间设定 4.3关键动作图解 4.4动画曲线参考 第5章跳跃动画、关键POSE和时间设定 5.1初始POSE 5.1.1分析 5.1.2重心和胯骨 5.1.3腿和脚 5.1.4躯干 5.1.5手臂和手型 5.1.6头部和视线 5.2下蹲前的预备动作 5.2.1分析 5.2.2重心和胯骨 5.2.3腿和脚 5.2.4躯干和肩膀 5.2.5手臂和手型 5.2.6头部和视线 5.3下蹲蓄力状态 5.3.1分析 5.3.2重心和胯骨 5.3.3腿和脚 5.3.4躯干和肩膀 5.3.5手臂和手型 5.3.6头部和视线 5.4蓄力极限 5.4.1分析 5.4.2重心和胯骨 5.4.3腿和脚 5.4.4躯干和肩膀 5.4.5手臂和手型 5.4.6头部和视线 5.5起跳动作 5.5.1分析 5.5.2重心和胯骨 5.5.3腿和脚 5.5.4躯干和肩膀 5.5.5手臂和手型 5.5.6头部和视线 5.6腾空动作 5.6.1分析 5.6.2总体控制器 5.6.3重心和胯骨 5.6.4腿和脚 5.6.5躯干和肩膀 5.6.6手臂和手型 5.6.7头部和视线 5.7滞空动作（滑翔） 5.7.1分析 5.7.2总体控制器 5.7.3重心和躯干 5.7.4腿和脚 5.7.5手臂和手型 5.8落地动作 5.8.1分析 5.8.2总体控制器 5.8.3重心和胯骨 5.8.4腿和脚 5.8.5躯干和肩膀 5.8.6手臂和手型 5.8.7头部和视线 5.9落地缓冲 5.9.1分析 5.9.2重心和胯骨 5.9.3腿和脚 5.9.4躯干和肩膀 5.9.5手臂和手型 5.9.6头部和视线 5.10缓冲极限 5.10.1分析 5.10.2重心和胯骨 5.10.3腿和脚 5.10.4躯干和肩膀 5.10.5手臂和手型 5.10.6头部和视线 5.11回复动作 5.11.1分析 5.11.2重心和胯骨 5.11.3腿和脚 5.11.4躯干 5.11.5手臂和手型 5.12总结和预览 第6章跳跃动画——细化中间动作 6.1开始、预备、极限——1、5、10、18帧 6.1.1细化重心的运动 6.1.2腰部的跟随运动 6.1.3胸部的跟随运动 6.1.4关于跟随运动 6.1.5脚部细节处理 6.1.6手臂的处理 6.2起跳到落地——18、22、27、33、38帧 6.2.1调节总体控制器的移动 6.2.2躯干的调节 6.2.3手臂的细化 6.2.4腿和脚的细化 6.3缓冲结束——38、42、48、53帧 6.3.1重心和躯干的调节 6.3.2脚部的细节 6.3.3手臂的调整细化 第三篇高难度动作实例 第7章高级实例一——制作关键POSE 7.1初始POSE（A部分） 7.1.1分析 7.1.2总体控制器 7.1.3重心 7.1.4胯部、躯干 7.1.5腿和脚 7.1.6手臂和手型 7.1.7头部 7.2落到平台的触地动作 7.2.1分析 7.2.2总体控制器 7.2.3重心 7.2.4躯干和胯骨 7.2.5腿和脚 7.2.6手臂和手型 7.2.7头部 7.3落地动作 7.3.1分析 7.3.2重心 7.3.3躯干和胯骨 7.3.4腿和脚 7.3.5手臂和手型 7.3.6头部 7.4跳出前的预备动作 7.4.1分析 7.4.2重心 7.4.3躯干和胯骨 7.4.4腿和脚 7.4.5手臂和手型 7.4.6头部 7.5B部分起跳动作 7.5.1分析 7.5.2总体控制器 7.5.3重心 7.5.4躯干和肩膀 7.5.5腿和脚 7.5.6手臂和手型 7.5.7头部 7.6滞空动作 7.6.1分析 7.6.2总体控制器 7.6.3重心、躯干 7.6.4腿和脚 7.6.5手臂和手型 7.6.6头部 7.7落地动作 7.7.1分析 7.7.2总体控制器 7.7.3重心 7.7.4躯干和肩膀 7.7.5腿和脚 7.7.6手臂和手型 7.7.7头部 7.8C部分起跳动作 7.8.1分析 7.8.2重心 7.8.3躯干和肩膀 7.8.4腿和脚 7.8.5手臂和手型 7.8.6头部 7.9腾空动作 7.9.1分析 7.9.2总体控制器 7.9.3重心、躯干 7.9.4腿和脚 7.9.5手臂和手型 7.10触地动 7.10.1分析 7.10.2总体控制器 7.10.3重心 7.10.4躯干和胯 7.10.5腿和脚 7.10.6手臂和手型 7.10.7头部 7.11缓冲与预备动作结合 7.11.1分析 7.11.2重心 7.11.3躯干和胯部 7.11.4腿和脚 7.11.5手臂和手型 7.11.6头部 7.12D部分起跳动作 7.12.1分析 7.12.2总体控制器 7.12.3重心 7.12.4躯干和胯骨 7.12.5腿和脚 7.12.6手臂和手型 7.12.7头部 7.13空中扭转动作1 7.13.1分析 7.13.2总体控制器 7.13.3重心、躯干和胯骨 7.13.4腿和脚 7.13.5手臂和手型 7.14空中扭转动作2 7.14.1分析 7.14.2总体控制器 7.14.3重心、躯干和胯骨 7.14.4腿和脚 7.14.5手臂和手型 7.14.6头部 7.15准备落地动作（1） 7.15.1分析 7.15.2总体控制器 7.15.3重心、躯干和胯骨 7.15.4腿和脚 7.15.5手臂和手型 7.15.6头部 7.16准备落地动作（2） 7.16.1分析 7.16.2总体控制器 7.16.3重心、躯干和胯骨 7.16.4腿和脚 7.16.5手臂和手型 7.17落地动作／缓冲动作／回复动作 7.17.1分析 7.17.2总体控制器 7.17.3重心

7.17.4躯干和胯骨 7.17.5手臂和手型和头部 第8章高级实例一——细化中间动作 8.1高处落地到缓冲——1、5、9、19帧 8.1.1添加下落的过渡帧 8.1.2添加接触的过渡帧 8.1.3右脚贴地面滑动 8.1.4添加手部细节 8.1.5添加落地缓冲 8.1.6第7～～14帧腰部和胸部的调整 8.1.7第14～～19帧重心的调整 8.1.8添加左脚滑动节奏 8.1.9调整左手弧线 8.2B部分动作起跳再次落地——19、23、29、33 8.2.1添加起跳的过渡帧 8.2.2总体控制器调整 8.2.3添加落地的过渡帧 8.2.4细化起跳部分重心 8.2.5细化起跳部分躯干 8.2.6腿部的细化 8.2.7手臂的细化 8.3起跳侧身抓墙——33、37、41、46、48帧 8.3.1添加33～～37的中间帧 8.3.2添加37～～41的中间帧 8.4起跳转身准备下落——48、52、54、57、61帧 8.4.1添加过渡帧 8.4.2添加起跳腾空转体过渡帧 8.5落地缓冲到结束——64、67、70、80帧 第9章高级实例二——关键POSE 9.1初始POSE 9.1.1分析 9.1.2总体控制器 9.1.3重心、躯干和胯骨 9.1.4腿和脚 9.1.5手臂和手型 9.1.6头部和视线 9.2手刚刚接触地面一瞬间 9.2.1分析 9.2.2总体控制器 9.2.3重心、躯干和胯骨 9.2.4手臂和手型 9.2.5腿和脚 9.2.6头部和视线 9.3单手撑地时的缓冲 9.3.1分析 9.3.2总体控制器 9.3.3重心、躯干和胯骨 9.3.4腿和脚 9.3.5手臂和手型 9.3.6头部和视线 9.4单手支撑弹起来的一瞬间 9.4.1分析 9.4.2总体控制器 9.4.3重心、躯干和胯骨 9.4.4腿和脚 9.4.5手臂和手型 9.4.6头部和视线 9.5空中姿态 9.5.1分析 9.5.2总体控制器 9.5.3重心、躯干和胯骨 9.5.4腿和脚 9.5.5手臂和手型 9.5.6头部和视线 9.6空中翻身姿态 9.6.1分析 9.6.2总体控制器 9.6.3重心、躯干和胯 9.6.4腿和 9.6.5手臂和手型 9.6.6头部和视线 9.7翻身准备下落的中间动作 9.7.1分析 9.7.2总体控制器 9.7.3重心、躯干和胯骨 9.7.4腿和脚 9.7.5手臂和手型 9.7.6头部和视线 9.8准备下落的姿态 9.8.1分析 9.8.2总体控制器 9.8.3重心、躯干和胯骨 9.8.4腿和脚 9.8.5手臂和手型 9.9双手支撑的接触帧 9.9.1分析 9.9.2总体控制器 9.9.3重心、躯干和胯 9.9.4腿和脚 9.9.5手臂和手型 9.9.6头部和视线 9.10缓冲动作 9.10.1分析 9.10.2总体控制器 9.10.3重心、躯干和胯骨 9.10.4腿和脚 9.10.5手臂和手型 9.10.6头部和视线 9.11第二次弹起来的瞬间状态 9.11.1分析 9.11.2总体控制器 9.11.3重心、躯干和胯骨 9.11.4腿和脚 9.11.5手臂和手型 9.11.6头部和视线 9.12身体腾空 9.12.1分析 9.12.2总体控制器 9.13翻身准备抓单杠 9.13.1分析 9.13.2总体控制器 9.13.3重心、躯干和胯骨 9.13.4腿和脚 9.13.5手臂和手型 9.15.6头部和视线 9.14抓住单杠接触动作 9.14.1分析 9.14.2重心 9.14.3躯干和肩膀 9.14.4腿和脚 9.14.5手臂和手型 9.14.6头部和视线 9.15下摆腿部滞后 9.15.1分析 9.15.2总体控制器 9.15.3重心、躯干和胯骨 9.15.4腿和脚 9.15.5手臂和手型 9.15.6头部和视线 9.16摆动中间动作 9.16.1分析 9.16.2总体控制器 9.16.3重心、躯干和胯骨 9.16.4腿和脚 9.16.5手臂和手型 9.17摆到极限 9.17.1分析 9.17.2总体控制器 9.17.3重心、躯干和肩 9.17.4腿和脚 9.17.5手臂和手型 9.17.6头部和视线 9.18松手腾空翻腾 9.18.1分析 9.18.2总体控制器 9.18.3重心、躯干和胯骨 9.18.4腿和脚 9.18.5手臂和手型 9.18.6头部和视线 9.19空中翻腾 9.19.1分析 9.19.2总体控制器 9.19.3重心、躯干和胯骨 9.19.4腿和脚 9.19.5手臂和手型 9.19.6头部和视线 9.20空中翻腾 9.20.1分析 9.20.2重心 9.20.3躯干和肩膀 9.20.4腿和脚 9.20.5手臂和手型 9.20.6头部和视线 9.21调整身体准备落地 9.21.1分析 9.21.2总体控制器 9.21.3躯干和肩膀 9.21.4腿和脚 9.21.5手臂和手型 9.21.6头部和视线 9.22下落的中间动作 9.22.1分析 9.22.2总体控制器 9.22.3重心躯干和胯骨 9.22.4腿和脚 9.22.5手臂和手型 9.23落地接触帧 9.23.1分析 9.23.2总体控制器 9.23.3重心、躯干和肩膀 9.23.4腿和脚 9.23.5手臂和手型 9.24双脚落地 9.24.1分析 9.24.2重心、躯干和胯骨 9.24.3腿和脚 9.24.4手臂、手型、头部 9.25落地缓 9.25.1分析 9.25.2重心、躯干和胯骨 9.25.3手臂和手型 9.26结束POSE 9.26.1分析 9.26.2重心、躯干和胯骨 9.27预览 第10章高级实例二——细化中间动作 10.1单手落地到缓冲——1、5、8帧 10.1.1调整总体控制器 10.1.2重心和躯干的调整 10.1.3手臂的调整 10.1.4腿部的细化 10.2弹起到翻腾——8、11、15、17帧 10.3第二次下落到缓冲——17、20、23、27 10.3.1调整总体控制器 10.3.2重心 10.3.3脚的动作 10.3.4手臂的细节 10.4起跳翻身抓杆——27、29、32、36、39帧 10.5下摆到极限——39、42、44、47帧 10.6腾空翻转——47、50、53、55、59帧 10.7落地到缓冲——59、61、63、65、68、80帧 附录A动画序列

章节摘录

版权页： 插图： 综合前面所学过的知识，我们再做一段更复杂的动画实例。
这一套动作里包含倒立支撑、跳跃抓杠、大回旋和翻腾落地，如图9—1所示。
有些基础的动画师朋友可能了解在三维里制作空翻是比较麻烦的，在本教程里我们会教大家如何巧妙地制作这些动作，解密一些高级技巧。
这些技巧和方法都是作者在实践中摸索出来的，实用性非常强，希望大家认真研读木章，不要漏掉每一个细节。
图9—1是连续动作截取片段。
角色入画单手着地，然后向后空翻双手抓住柱f，再向后弹起抓住单杠，利用向前甩的力量，顺势做个空翻最后落地，这就是本套动作的内容。
角色像体操运动员一样，前进的同时一直伴随不同的翻滚动作。
里面所涉及的技术点我们会在具体制作章节里详解。
首先还是先把此长段动画分解开，笔者将其分为A、B、C、D 4个部分，如图9—2所示。
A部分：角色从空中落地，手着地。
B部分：向后翻滚跳跃，双手撑住栏杆。
C部分：向后跳跃到单杠上。
D部分：后甩空中旋转180度落地。

编辑推荐

《Maya电影级动画角色动作制作(全彩)》打破了传统主讲原理的教学模式，更多地通过实践来学习原理，单纯的学习原理是枯燥的，容易降低学习兴趣，我们精心设计了一些又酷又好玩的实例，通过科学的制作方法，一步一步地教大家制作，其中会穿插相关的基础知识和原理。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com